Clima de entreajuda

Por JOÃO CRUZ

Prosseguimos este nosso contacto habitual com os nossos leitores atendendo às muitas cartas que nos vão chegando. Fomentamos assim este clima de entreajuda que, desde o início, propusemos desenvolver entre todos os interessados. Começamos, desta vez, pela solicitação do leitor Miguel Monteiro, da Travessa Gomes Júnior, 15-2.º Direito, Madalena — 4405 Valadares (telefone 7113727), que pede urgentemente um «poke» que resulte para o jogo IKARI WARRIORS e o código de acesso à segunda parte do jogo NAVY MOVES. Quem estiver interessado em dar-lhe uma ajuda, já sabe onde contactá-lo, se bem que, pelo menos, a segunda solicitação já tenha tido resposta aqui, numa das edições anteriores. Prosseguindo, temos um pedido de esclarecimento de Paulo Vieira, do Porto, em relação ao significado que atribuimos à palavra «adictividade» aquando das críticas dos jogos. Bom, a adictividade de um determinado jogo é o «item» que se destina a classificar até que ponto esse vídeo-jogo apela a que joguemos sempre mais uma partida; até que ponto ele nos cativa, fazendo com que estejamos «presos» ao computador, durante um certo intervalo de tempo que pode ser só uns minutos (se o jogo for pouco adictivo) ou uma largas horas (se o jogo for extremamente adictivo). Esse grau de adictividade é que vai ser traduzido, na escala de zero a vinte, conforme a nossa reacção ao apelo do mesmo vídeo-jogo.

Pensamos com esta curta explicação termos desvanecido todas as dúvidas deste e de outros leitores que também se interrogavam com a mesma questão. Prosseguindo, escreveu-nos o Carlos Salazar, da Rua Guilherme Felgueiras, 106-2.º Direito — 4450 Matosinhos, dizendo-nos que gostaria de fazer amizade com outros leitores para troca de ideias, informações, «dicas» e mapas, jogos e, além disso, gostaria de ser ajudado nos seguintes jogos: DIZZY 2 (como apanhar a pá que está em cima do barco afundado), HERBERT'S DUMMY RUN, TOMMY, THAT'S THE SPIRIT, JACK THE NIPPER, THREE WEEKS IN PARADISE, e como introduzir «pokes» nas versões Basic Loader... Quem estiver interessado, pode conctacá-lo, ou enviar as «dicas» para esta rubrica onde as publicaremos conforme a oportunidade. Ficamos por aqui, escrevam sempre...

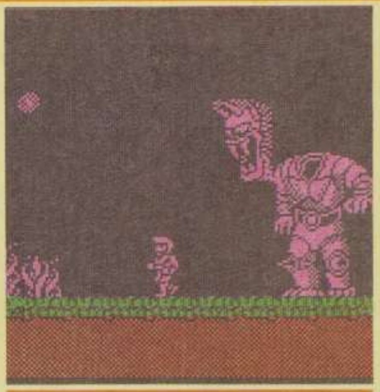
O QUE JÁ SE JOGA...



PURPLE SATURN DAY

Após a conversão para os computadadores de 8-bits do clássico CAPTAIN BLOOD (um sucesso nos 16-bits), não nos supreende a conversão deste PURPLE SATURN DAY, dos mesmos autores do primeiro. Neste jogo participamos numa espécie de olimpíadas intergalácticas, disputadas entre sete raças, oriundas dos mais diversos pontos do universo, que se confrontam em quatro bem elaboradas provas pelo prémio que todos anseiam: casar com a rainha de Purple Saturn, estonteante de beleza e possuidora da maior fortuna do universo (que mais pode um simples mortal desejar?). Graficamente, este PURPLE SATURN DAY explora as capacidades do computador em questão, sendo na jogabilidade que os créditos se partem. Um jogo para apreciadores...

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: EXXOS.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO DE ELITE!



GHOSTBUSTERS 2

Quando todos pensávamos que o Mundo estava liberto de todos os terríveis fantasmas no GHOSTBUSTERS original, eis que nos surge a sequela, dando motivo a novas e aterrorizantes aventuras, num mundo mágico e completamente infestado de seres provenientes dos nossos piores pesadelos... Surge assim, GHOSTBUSTERS 2, acompanhando o lançamento do filme com o mesmo nome que a todos maravilhou no Natal passado. Todas as peripécias voltam ao de cima, quando se sabe da volta do terrível mr. Evil e sua fantasmagórica comitiva e que estes dominam os subterrâneos de Nova Iorque. Quanto ao jogo em si, apesar de bons e detalhados gráficos, consegue apenas atrair devido a ser baseado num filme de sucesso, sem desmerecer uma razoável adictividade presente!

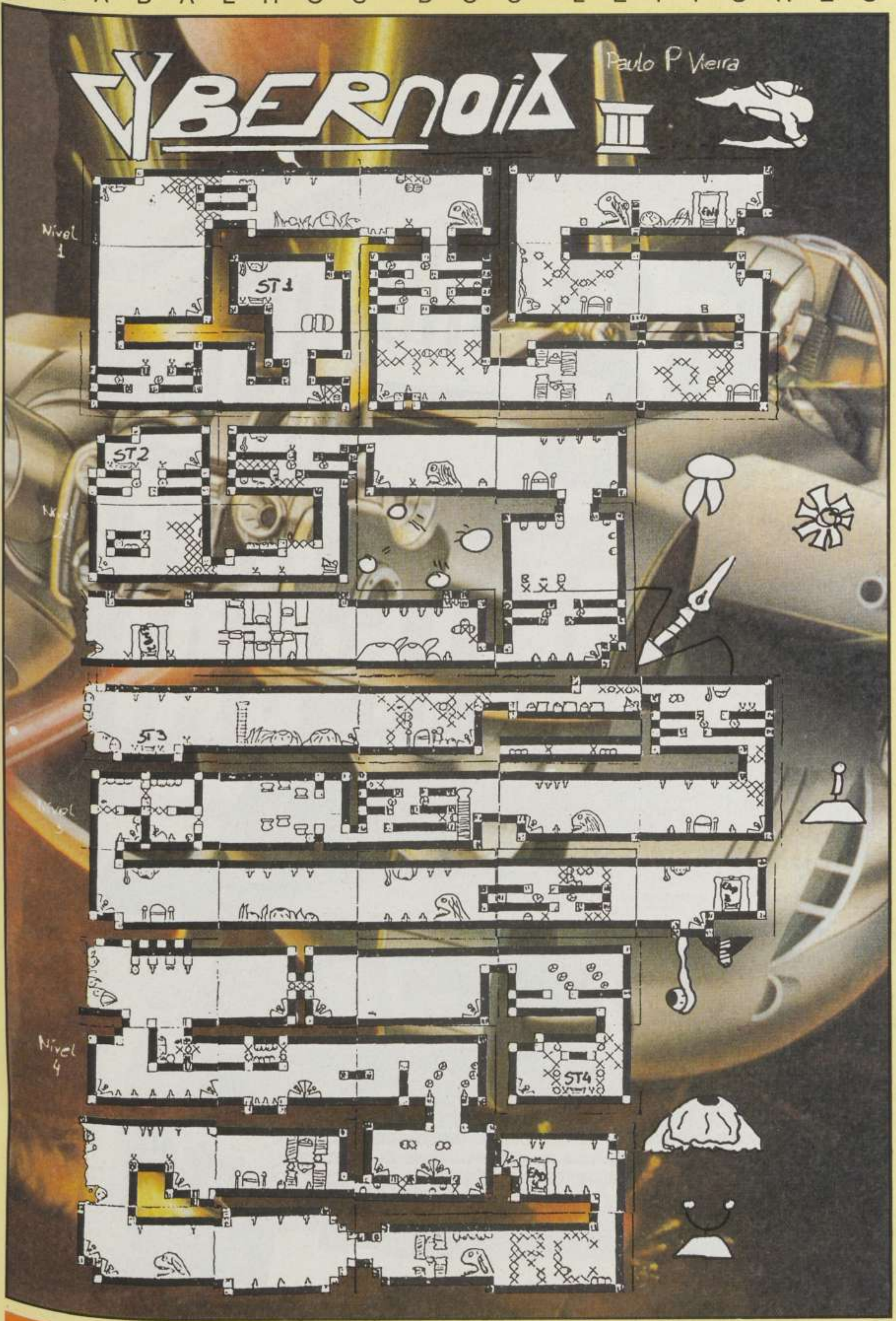
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 13.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: SE GOSTOU DO FILME...



GHOULS N'GHOSTS

Comecem a imaginar os terríveis e atmosféricos cenários de um clássico filme de terror. Ingredientes? Muito nevoeiro; um cemitério; dúzias e dúzias de mortos-vivos, emergindo da terra; abutres e outras aves sinistras; um lote de gigantescos monstros, desde enormes cães raivosos a «zombies» sem cabeça... Enfim, um clima de colocar «os cabelos em pé»! Este é o cenário constante nos cinco níveis deste GHOULS N'GHOSTS, uma brilhante conversão de um jogo das máquinas e que também é apelidado de GHOSTS N'GOBLINS 2, visto ser a continuação do original. O jogo em si é um puro «arcade», tendo gráficos, no mínimo, cativantes, aliados a uma jogabilidade e adictividade deveras bem conseguidas. GHOULS N'GHOSTS é sem dúvida mais um clássico no género e a não perder!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



JUÍZES NACIONAIS



Rui Jorge Carvalho Mota
Avenida da República, 703-2.º D.
4450 MATOSINHOS

TARGET RENEGADE

Podemos dizer que este programa é um descendente do clássico RENEGADE mas, na minha opinião, é de melhor qualidade. TARGET RENEGADE é deveras emocionante e possui óptimos gráficos. Apesar de ter opções muito reduzidas, este jogo dá ao jogador uma melhor possibilidade de executar movimentos fascinantes e de melhor qualidade. Ao contrário de todos os jogos de luta, este tem uma visão da área de jogo e jogadores. Algumas interferências, quando jogado a dois, mas sempre emocionante!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: COMPRE ANTES QUE ESGOTE!



António da Silva Moreira Barbosa
Lugar da Feira
4580 PAREDES

ROAD FIGHTER

Eis-nos perante mais um bom jogo realizado pela Konami para os MSX. A acção decorre numa estrada de um só sentido, onde conduzimos um carro e debatemo-nos com outros numa corrida trepidante. No percurso surgem vários obstáculos, camiões, poços, pedras, que nos dificultam a tarefa. ROAD FIGHTER é constituído por dois níveis (A e B) que se podem seleccionar antes de se entrar na competição propriamente dita. Ao longo de seis duras fases, ROAD FIGHTER é adictivo.

APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 16.
SOM MSX: 15.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: RAZOÁVEL!

JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

1 – CHASE HQ
2 – CABAL
3 – GHOULS N'GHOSTS
4 – OPERATION THUNDERBOLT
5 – HARD DRIVIN'

A V E N T U R A

1 – AVENTURA ORIGINAL
2 – KE RULEN LOS PETAS
3 – CARVALHO
4 – ABRACADABRA
5 – LA GUERRA DE LAS VAJILAS

L E I T O R E S

1 – AFTER THE WAR
2 – XENON
3 – NEWZEALAND STROY
4 – INTERNATIONAL SOCCER
5 – NAVY MOVES